Savage Dungeons

рабочая версия от 07.10.2013

«Эта игра использует символику и правила Savage Worlds согласно лицензии Savage Fan от Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Studio 101 и Pinnacle Entertainment Group не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта»

От автора:

Прямо сейчас Вы читаете адаптацию правил Дневника Авантюриста (Savage World: Deluxe edition) к стилю ДнД-подобных игр (D&D 3 редакции и её дальнейших развитий). Зачем Вам это надо? Наверно для того, чтобы быстро, весело и брутально “поиграть в ДнД”, “покрошить врагов в капусту”, собрать ценный лут и затем его продать, чтобы купить что-то, что может быть когда-то станет чьим-то лутом.

При написании этих правил я полагал, что игроки знакомы с тем, что такое Dungeons & Dragons, им знакома терминология, поэтому обойдемся без обширных объяснений, что такое “ДнД”, ролевая игра, кто такие 1к6, “спасброски” и прочие навыки.

Для игры Вам потребуется всё то же самое, что нужно для игры по базовым правилам Дневника Авантюриста (Savage World) и текст, данный ниже. Для ведущего (ГМа или ДМа) не лишней может оказаться книга “Savage worlds - fantasy companion” (как

дополнительный бестиарий).

Оглавление:

- Поэтапная игротехническая генерация персонажа
- Расы персонажей
  - Человек
  - Дварф
  - Эльф
  - Гном
  - Полуэльф
  - Полуорк
  - Халфлинг
- Характеристики персонажа
  - Коррекция навыков персонажа
  - Коррекция изъянов персонажей
  - Коррекция черт персонажей
  - Коррекция Сил
- Класс персонажа
  - Варвар
    - Боевой тренинг
    - Особенности варвара
  - Бард
    - Боевой тренинг
    - Особенности барда
    - Силы барда
  - Жрец
    - Боевой тренинг
    - Особенности жреца
    - Силы жреца
  - Друид
    - Боевой тренинг
    - Особенности друида
    - Компаньоны друида
    - Силы друида
  - Воин
    - Боевой тренинг
    - Особенности воина
    - Перечень бонусных черт воина
  - Монах
    - Боевой тренинг
    - Особенности монаха

Перечень бонусных черт монаха
Паладин
Боевой тренинг
Особенности паладина
Следопыт
Боевой тренинг
Особенности следопыта
Боевые стили следопыта
Доступные следопыту Силы
Враги следопыта
Плут
Боевой тренинг
Особенности плута
Волшебник
Боевой тренинг
Особенности волшебника
Силы волшебника
Любимцы
Магические ремесла
Снаряжение
Доспехи
Щиты
Оружие
Оружие, простое
Оружие, прочее
Прочее снаряжение
Магические предметы
Локации для одевания предметов
Использование магических предметов
Опознание магических предметов
Стоимость магических предметов
Создание магических предметов
Бонусы магических предметов
Магические услуги
Рекомендуемые правила игрового мира
Коррекция бестиария
Благодарности

Поэтапная игротехническая генерация персонажа

Итак, без лишних слов приступаем к созданию персонажа. Как и в ДнД мы выбираем ему расу, класс, параметры, навыки, фиты (то есть черты) и так далее. Для создания

персонажа рекомендую использовать следующий алгоритм:

1. Обдумайте концепт вашего персонажа - кто он, чего он хочет, что для этого делает. Но учтите, что создадите (скорее всего) новичка среди героев.
2. Выберете расу вашего персонажа (перечень доступных рас дан ниже, но как и в классическом ДнД, игрокам доступны люди, эльфы, гномы, дварфы, халфлинги, полуэльфы и полуорки).
3. Выберите класс персонажа (классы в Savage Dungeons аналогичны базовым классам в 3ей редакции ДнД). В Savage Dungeons класс персонажа - это стартовый шаблон, предоставляющий персонажу определенные черты и изъяны. И да, герой в Savage Dungeons за счет особенностей расы и шаблонов классов “круче”, чем персонаж с тем же опытом по базовым правилам Savage Worlds.
4. Определите характеристики своего персонажа (Силу, Ловкость, Смекалку, Характер и Выносливость). Как и базовых правилах, изначально персонаж имеет во всех параметрах 1к4 и 5 очков, за каждый из которых можно повысить эти характеристики
5. Если хотите, выберете дополнительные изъяны - помимо тех, которые даны расой и классом (можно взять 1 большой и/или до 2 мелких изъянов). За большой изъян (или за 2 малых) можно поднять 1 характеристику или получить 2 очка навыков или взять одну черту. За малый изъян можно получить только 1 очко навыков. Деньги за эти очки получить нельзя.
6. Если Смекалка персонажа 1к6 или выше - выберете бонусные языки
7. Распределите навыки своего персонажа (с учетом навыков, данных классом). Изначально навыки не могут быть выше 1к6. Кроме этого, в отличие от базовых правил, начинающий персонаж, как правило, получает только 12 очков навыков (но это с лихвой окупается особенностями класса).
8. Выберите черты (при создании персонажа человек получает бонусную черту, кроме этого, многие классы при создании персонажа дают определенные черты или право выбора черты из списка)
9. Сформируйте производные параметры (скорость, стойкость, защиту, харизму).
10. Выберите снаряжение, исходя из стартовых денег Вашего персонажа (их количество определяется классом).

Если Ваш Ведущий разрешил создать персонажа, имеющего ненулевой опыт, перед тем, как выбирать снаряжение сначала добавьте развития Вашему персонажу (по обычным правилам и не забывайте, что классы в Savage Dungeons дают определенные бонусы). При этом рекомендовано записывать развитие персонажа в следующей форме:

(опыт, на котором получено улучшение персонажа): описание развития персонажа. Пример заполнения последовательности развитий смотри ниже:

(00) (за два мелких изъяна): Выносливость вверх на грань (до 1к8)
(00) (за крупный изъян): Черта "Бугай" (+1 Стойкость, 8*силу фунтов)

(00) (бонус класса): Черта "Боевая закалка" (+2 на выход из шока)
(00) (бонус класса): Черта "Крепкий орешек "
(05): Драка с d6 до d8
(10): Сила с d8 до d10 (за ранг новичок)
(15): Черта "Стальные нервы" (игнорирование 1й раны)
(20) (бонус класса): грань "Контратака"
(20): Драка с d8 до d10
(25): Черта "Яростная атака" (2 атаки с -2 каждая)
(30): Выносливость с d8 до d10 (за ранг Закаленного)
(35): Черта "Блок" (+1 к защите)
(40): Драка с d10 до d12
(40): (бонус класса) "Яростная атака+" (2 атаки без штрафов)

Кроме этого, если Вы создаете персонажа с уровнем выше “Новичка”, у персонажа будет значительно больше стартовых денег:

- Закаленный персонаж начинает с 500 монетами;
- Ветеран получает 1000 монет;
- Герой стартует с 2000 монет;
- Легенда имеет имущества и снаряжения уже 4000 монет.

Расы персонажей

Ниже перечислены особенности рас, доступных игрокам.

Последним пунктом особенностей указаны доступные данной расе языки. Персонаж со Смекалкой 1к4 автоматически знает только базовые языки (свой и Всеобщий или же только Всеобщий - язык, на котором говорит большая часть цивилизованного мира). Дополнительные языки, которые знает персонаж на начало игры, доступны только при более высокой Смекалке (1 бонусный за Смекалку 1к6, 2 бонусных за 1к8, 3 бонусных за 1к10 и 4 бонусных за 1к12).

Если представитель определенной расы в качестве бонуса начинает с характеристикой 1к6, то игрок может поднять значение этой характеристики до 1к12+1.

Человек

Разносторонний: Персонаж получает бонусную черту по своему выбору.
Язык: Всеобщий. Бонусные языки - любые широко известные (по согласованию с Ведущим).

Дварф

Дурной характер: -2 от Харизмы

Короткие ноги: базовая скорость персонажа 4, кость бега 1к4.
Крепыш: броня не снижает скорость перемещения (в том числе, бега)
Сумеречное зрение: черно-белое зрение в темноте в радиусе 10 клеток
Рожденные из камня: персонаж автоматически получает бросок Внимания, если оказывается в двух клетках (3 метрах) от каменной ловушки или секретного прохода в каменной породе, в каменном строении. Он так же получает бонус +2 к проверке знаний при изучении объектов из камня
Непрошибаемые: +1 к сопротивляемости всем эффектам сверхъестественного и Броне против сверхъестественных атак (не суммируется с чертой Защита от сверхъестественного), а так же +1 к броску Выносливости против ядов
Ненависть к зеленым: +1 к атаке против орков и гоблиноидов
Крепкий: дварф начинает с Выносливостью 1к6, но имеет только 4 пункта распределения
Язык: Всеобщий и Дварфский. Бонусные языки: Великаний, Гномский, Гоблинский, Орочий, Земляной, Подземный Общий.

Эльф

Проворный: эльф начинает с Ловкостью 1к6 и имеет 4 пункта распределения. При создании персонажа каждое повышение Выносливости стоит 2 очка развития. Во время игры не может повышать Выносливость два раза подряд
Эльфийская кровь: не подвержен магическому усыплению, получает бонус +2 к броску Смекалки против действия заклинаний (если бросок доступен)
Ночное зрение: В условиях недостаточной освещенности, эльфы видят лучше, чем люди и сохраняют возможность различать цвет и детали при таких условиях. Штраф за плохое освещение снижается вдвое
Бдительность: как черта, +2 к броскам Внимания
Языки: Всеобщий и Эльфийский. Бонусные языки: Драконий, Гнольский, Гномский, Гоблинский, Орочий, Лесной.

Гном

Короткие ноги: базовая скорость персонажа 4, кость бега 1к4.
Сумеречное зрение: черно-белое зрение в темноте в радиусе 10 клеток
Не проведешь: автоматически делает бросок на Смекалку при виде иллюзии
Крепкий, но маленький: гном начинает с Выносливостью 1к6, и имеет 4 пункта распределения. Каждое повышение Силы при создании персонажа стоит 2 очка вместо одного. Во время игры не может повышать Силу два раза подряд
Маленький: персонаж имеет размер -1.
Мал да удал: в гнома не так то просто попасть из-за его малого размера. Атакуя его (и в ближнем бою и на расстоянии) противник получает штраф -1 к атаке
Сильная магия: противник получает штраф -1 на бросок против эффектов магии гнома.
Магия гномов: Один раз в день бесплатно может использовать следующие силы: Друг зверей (только на норных млекопитающих), Свет, Телекинез (на предметы весом до ½

килограмма включительно), Смятение (только на одну цель).
Острый слух: Бонус +2 к броску Внимания если задействован слух
Язык: Всеобщий и гномов. Бонусные языки: Драконий, Дварфов, Эльфийский, Великанов, Гоблинский, Орочий. Так же некоторые гномы способны разговаривать с маленькими норными млекопитающими (барсуками, лисами, кроликами и т.п.)

Полуэльф

Эльфийская кровь: не подвержен магическому усыплению, бонус +1 к броску Смекалки против действия заклинаний (если доступен встречный бросок). Так же для эффектов, зависящих от расы считается эльфом
Ночное зрение: В условиях недостаточной освещенности, полуэльфы видят лучше, чем люди и сохраняют возможность различать цвет и детали при таких условиях. Штраф за плохое освещение снижается вдвое
Как человек: получает 5 очков параметров для распределения
Язык: Всеобщий и Эльфийский. Бонусные языки: любые

Полуорк

Чужак: Полуорки не “свои” ни для людей, ни для орков. Как изъян, -2 от Харизмы
Большой и тупой: Начинает с Силой 1к6, каждое повышение Смекалки при создании персонажа стоит 2 очка. Получает 4 очка параметров в начале игры. Во время игры не может повышать Смекалку два раза подряд
Сумеречное зрение: черно-белое зрение в темноте в радиусе 10 клеток
Орочья кровь: в отношении эффектов, зависящих от расы, считается орком
Большой: Как и орки, полуорки крупные и получают +1 к размеру (и как следствие +1 к Стойкости)
Орочья выносливость: персонаж полуорк получает бонусную грань “крепкий орешек”, даже если не имеет необходимых пререквизитов
Язык: Всеобщий и Орочий. Бонусные языки: Драконий, Великанов, Гнольский, Гоблинский, Бездны.

Халфлинг

Слабый, но ловкий: халфлинг начинает с Ловкостью 1к6 и имеет 4 пункта распределения, но каждое повышение Силы при генерации стоит 2 очка вместо одного. Во время игры не может повышать Силу два раза подряд
Короткие ноги: базовая скорость персонажа 4, кость бега 1к4.
Маленький: размер -1. Это означает -1 от Стойкости.
Мал да удал: в халфлинга не так то просто попасть из-за его малого размера. Атакуя его (и в ближнем бою и на расстоянии) противник получает штраф -1 к атаке
Удачливый: Получает бонусную черту “Удача”.
Таланты халфлингов: в начале игры имеет навыки Лазание и Маскировка 1к4 каждый.

Если класс дает эти же навыки, персонаж получает 1 очко навыков за каждый имеющийся.
Храбрец: Халфлинг получает бонус +1 ко всем броскам против страха
Мастера броска: халфлинги изначально имеют навык Метание на уровне 1к6. Если за счет класса халфлинг так же получает навык Метание, он поднимается до 1к8
Язык: Всеобщий и Халфлингов. Бонусные языки: Дварфский, Эльфийский, Гномский, Гоблинский, Орочий

Характеристики персонажа

Поскольку мы играем в героическое фэнтази и начинаем не самыми опытными персонажами, которых ещё надо развивать, при генерации новичка, максимальное значение навыка - 1к6.

С момента получения первого развития, игрок имеет право поднять любые навыки до 1к8. Закаленный персонаж может повысить любой навык до уровня 1к10. И только ветеран (или более опытный) персонаж может иметь навык 1к12.

Коррекция навыков персонажа

В отличие от версии правил Дневника Авантюриста, в Savage Dungeons навык “Выслеживание” отсутствует. Его функции выполняет навык “Выживание”.

Коррекция изъянов персонажей

Ограничение ношения брони и щитов (малый или крупный). Новый изъян. Персонаж с этим изъяном ограничен в использовании брони и щитов. Если не доступна тяжелая броня и/или средние и тяжелые щиты - это малый изъян. Если доступна только легкая броня или броня не доступна вообще - это крупный изъян.

Персонаж все же может использовать броню и щиты, но со штрафом на все свои броски Ловкости, Силы и связанных с ними навыков (-1 за легкую броню/щит, -2 за среднюю/средний щит и -3 за тяжелую/большой щит).

Волшебник и бард получают этот штраф если пытаются использовать Силы в доспехах или используют магию, применяя щит (тем не менее, бард может использовать без штрафа легкую броню).

Ограничения используемого оружия (малый). Новый изъян. Персонаж ограничен в использовании оружия (как правило, это простое оружие, либо персонажу доступно оружие из другого узкого списка). При использовании оружия, которым персонаж не овладел, он получает штраф -2 на атаки данным оружием.

Фома неверующий: изъян не используется.

Не рекомендуется использовать серьезные физические изъяны (одноногий, однорукий, слепота и т.п.).

Коррекция черт персонажей

Черты **Аристократ, Богатство, Богатство+, Рок-н-Ролл, Профессиональные черты** (все), **Иссушение духа**: не используются и не доступны.

Лингвист: Требования: Новичок, Смекалка d6+
Персонаж быстро учится иностранным языкам и обладает уникальным талантом находить сходства между ними. Персонаж знает на начало игры 2 дополнительных языка [*было: "... количество языков, соответствующее его Смекалке"*]. Он может осуществить проверку Смекалки со штрафом – 2, чтобы понять любой язык или диалект после недели, проведённой в соответствующей языковой среде.

Мистический дар: В мирах Подземелий используются следующие виды магии: Мистический дар (Бардовская музыка), Мистический дар (Чудеса), Мистический дар: (Магия природы) и Мистический дар (Аркана). Когда персонаж получает Мистический дар как бонус класса, он получает 10 ПС и определенное количество сил (указанное в описании класса, либо в случае жреца, паладина и следопыта - весь список). Взять черту "Мистический дар" по желанию игрока нельзя.

* В описании класса, дающего бонусную черту "Мистически дар", указывается перечень Сил, доступных персонажу этого класса (в соответствии правилам "Дневника Авантюриста"). При этом для удобства в скобках указан минимальный ранг для использование этой силы (Н - новичок, З - закаленный, В - ветеран, Г - герой, Л - легенда).

Быстроногий: В отличие от оригинальных правил кость бега 1к8, а не 1к10

Коррекция Сил

Некоторые Силы Savage Dungeons отличаются от Сил оригинальных правил:.

Великое исцеление
Ранг: Ветеран
Пункты силы: 10 / 20
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Аспекты: наложение рук, прикосновение священным символом, молитва, глоток воды

Эта сила требует 10 пунктов силы и в остальном действует в точности как сила

Исцеление, но с дополнительным бонусом +2 (т.е. в “Золотой час” бонус +4). Лучит любое количество ранений - по одному за каждый успех и подъем. Применима в том числе для нейтрализации ядов и лечения болезней.

Великое исцеление можно использовать для лечения перманентных увечий (с возможным бонусом +2 за “Золотой час”).. Требуется проверка Сверхъестественного навыка со штрафом -4, 1d6 часов и 20 пунктов силы. Увечье можно попытаться исцелить только один раз. Если эта попытка провалится, то увечье считается неизлечимым.

Исцеление
Ранг: Новичок
Пункты силы: 3
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Аспекты: наложение рук, прикосновение священным символом, молитва

При помощи данной силы можно излечить ранения. При этом если она задействована в течение «золотого часа», дается бонус +2 к броску.

В случае с дикими картами каждый успех исцеляет одно ранение, подъём — два. На проверку налагается штраф, равный количеству ранений цели (вдобавок к другим возможным штрафам). В случае со статистом ведущий должен для начала установить, жив ли статист вообще. Если жив, можно попытаться исцелить его. Успешная проверка навыка возвращает статиста в состояние шока.

Также Исцеление избавит от отравления и заболевания, если силу успели применить в течение 10 минут после события, в результате которого персонаж получил эти недуги, однако, бонус “Золотого часа” в этом броске не применяется.

Призыв союзника
Ранг: Новичок
Пункты силы: 3+
Дистанция: Смекалка
Длительность: 3 (1 / раунд)
Аспекты: призрачного или реального существа

Эта сила позволяет персонажу призвать верного и послушного слугу. При успехе можно поместить союзника в любую точку в пределах дистанции действия силы. При подъёме союзник становится более выносливым и наделяется особенностью Крепкий (это существо не получает рану если получает шок в состоянии шока). Призванный союзник действует на инициативе мага и может действовать сразу же после того, как его призвали. Любой союзник — статист. Персонаж может получить эту силу, будучи Новичком, но он не сможет призывать более сильных союзников, пока не достигнет соответствующего ранга.

Количество необходимых пунктов силы зависит от типа союзника, которого хочет призвать персонаж.

Ориентируйтесь на таблицу «Призыв союзника». Персонаж с высоким рангом может призвать сильного союзника или нескольких союзников рангом пониже за ту же цену. За каждое понижение на ранг персонаж призывает дополнительного союзника. Например, Ветеран может потратить 5 пунктов силы, чтобы призвать одного союзника Ветерана, двоих Закалённых союзников или же троих союзников Новичков. Союзники, призванные одновременно, должны принадлежать к одному и тому же типу. В «Бестиарии» вы найдёте параметры союзников, упомянутых ниже.

Таблица “Призыв союзника”:

Ранг	**ПС**	**Характеристики**
Новичок	3	Змея (удав), Змея (ядовитая), Кошка, Стая/Рой
Закаленный	4	Бык, Гоблин, Собака/Волк
Ветеран	5	Акула-людоед, Аллигатор/Крокодил, Матерый волк, Орк
Герой	6	Лев, Медведь большой, Минотавр, Огр, Гигантский паук, Тролль
Легенда	7	Большая белая акула, элементаль

Класс персонажа

Класс персонажа используется лишь как стартовый шаблон, предоставляющий определенные преимущества.

Раздел “стартовые навыки” определяет минимальное значение некоторых навыков персонажа (их значение 1к6) и указывает оставшееся количество доступных пунктов навыков. Кроме того, учтите, что в отличие от базовых правил Savage Worlds, начинающий персонаж имеет только 12 очков навыков (часть из которых использованы сразу).

Раздел “боевой тренинг” определяет возможности персонажа использовать оружие, броню и доспехи.

Оружие: условно разделено на “простое” в использовании (нож, кинжал, посох, праща, арбалет, дубина) и все остальное. Если не имеющий навыков в использовании определенного типа оружия персонаж пытается его использовать, он получает штраф -2 на все атаки.

Если персонаж ограничен в доступном для использовании оружии, игрок может дать

персонажу доступ к любому оружию, потратив одно развитие.

Броня: классифицируется как легкая, средняя и тяжелая. Если персонаж не тренирован носить броню, он получает штраф на все броски навыков, связанные с Силой и Ловкостью (штраф -1 за одетый легкий доспех, -2 за средний и -3 за тяжелый).

Навыки владения щитами так же дают право использовать другие навыки Силы и Ловкости без штрафов за наличие щита (штраф -1 за малый, -2 за средний и -3 за большой щит).

Маг и бард так же получают этот штраф за ношение брони и щитов на все броски навыка “Мистический дар” (но бард не получает штраф при использовании легких доспехов).

Если персонажу не доступны легкие или средние доспехи и щиты, игрок может потратить одно развитие, чтобы получить соответствующие навыки и убрать штрафы. Потратив ещё одно развитие, персонаж может обучиться использованию всех типов доспехов и щитов. Однако, наличие навыка использования брони и щитов никак не влияют на штрафы, которые получают маги и барды к броскам навыка “Мистический дар”.

Мультиклассов в Savage Dungeons нет. Если персонаж хочет развиваться в нескольких направлениях, он имеет полное право развиваться, беря новые черты и навыки за развития. Однако, персонаж по прежнему не может получить черты мистического дара.

Варвар

Стартовые навыки (1к6 каждый): Выживание (Сме), Драка (Лов), Запугивание (Хар). Кроме этого еще 6 очков навыков.

Боевой тренинг

Может использовать любое оружие.
Может использовать только легкие и средние доспехи, малые и средние щиты.

Особенности варвара

- Неграмотность: как изъян
- Невежда: как изъян, штраф -2 на проверку Общедоступных знаний.
- Бугай: как черта
- Быстроногий: как черта. Однако, черта не действует, если персонаж в тяжелом доспехе
- Ярость варвара: Варвар - новичок получает черту Берсерк. Став закаленным, Варвар автоматически получает черту Боевая ярость. Став ветераном - черту Боевая ярость+. Варвар - герой бесплатно получает черту Воля к победе, а легендарный варвар - черту Несгибаемый. Если у персонажа уже есть такая бонусная черта, он может взять другую боевую черту на выбор (из списка бонусных черт воина).

Денег на начало игры: 3к6*10 золотых монет

Бард

Стартовые навыки (1к6 каждый): Бардовская музыка (Хар), Внимание (Сме), Уличное чутье (Сме). Кроме этого 6 очков навыков.

Боевой тренинг

Использует только простое оружие
Использует только легкие доспехи. Щиты не использует.

Особенности барда

- Бардовская музыка: потратив ход и сделав успешный бросок навыка Бардовская музыка персонаж может до конца сцены дать союзникам эффект одной следующих лидерских черт, даже не имея этой черты (требование к рангу персонажа сохраняются): Боевой пыл (Ветеран), Воодушевление (Закаленный), Держать строй! (Закаленный), Командный голос (Новичок), Прирожденный лидер (Ветеран), Сила Личности (Новичок);
- Бардовские знания: Бард может использовать проверку общих знаний (знание легенд, преданий, слухов, баек и так далее) без штрафа -2. Однако, бард-новичок вместо дикой кости 1к6 в этой проверке использует дикую кость 1к4. А закаленный бард использует дикую кость 1к8, бард-герой использует дикую кость 1к10, а бард-легенда дикую кость 1к12
- Магия бардов: Бард получает черту “Мистический дар: Бардовская музыка”, 10 СП и 2 Силы из списка заклинаний барда. Для активации Сил используется навык Бардовская музыка (Хар). При каждом повышение ранга (“Закаленный”, “Ветеран”, “Герой”, “Легенда”) бард бесплатно получает одну Силу по его выбору.
- Слабая магия: Бард тратит вдвое больше ПС на активацию и поддержку Сил.

Силы барда

Зоркость (З), Исцеление (Н), Маска (З), Невидимость (З), Ночное зрение (Н), Оглушение (Н), Поддержка (Н), Полиглот (Н), Рассеивание (З), Свет/Тьма (Н), Смятение (Н), Сон (З), Телекинез (З), Телепортация (З), Увидеть/Скрыть сверхъестественное (Н), Усилить/ослабить параметр (Н)

Денег на начало игры: 3к6*10 золотых монет

Жрец

Стартовые навыки (1к6 каждый): Знания (религия) (Сме), Убеждение (Хар), Вера (Хар). Кроме этого доступно еще 6 очков для распределения.

Боевой тренинг

Жрец может использовать лишь оружие, “одобренное” божеством. Как правило, это короткий список из 2-3 наименований. Так например жрецы бога войны предпочитают использовать любые мечи; жрецы бога леса и охоты - луки и копья; жрецы богов хитрости - кинжалы и легкие арбалеты и так далее.
Жрец может использовать легкий и средний доспех а так же любые щиты.

Особенности жреца

- Аура: Все восприимчивые к ауре существа видят в жреце часть божества. Так жрец доброго божества “светится” добром, в то время как злого божества - злом. И конечно же, жрец обязан следовать кодексу своего божества.
- Молитвы:Жрец получает черту “Мистический дар: Чудеса” и ему изначально доступны все молитвы из списка сил жрецов (если персонаж имеет достаточный для них ранг), а так же он получает 10 СП. При использовании молитв делает бросок навыка Вера (Хар).
- Изгнание нежити: сила, изначально доступная жрецу на уровне Новичка (аналог силы “Изгнание”, но использовать эту силу он может только против нежити и действует она в радиусе среднего шаблона).
- Божественные дары: каждое божество дает своим последователям дар в виде пары (допускает три) уникальных молитв, которые те могут использовать в дополнение к молитвам, указанным в списке сил жреца. Например, у жреца огненного божества может быть дар в виде сил Поток (Н - аспект поток огня) и Стена (З - аспект огненная). У жрицы богини мира - Сон (З) и Великое исцеление (В). У жреца смерти - Зомби (В) и Ужас (Н)

В случае, если жрец действует в нарушение кодекса своего божества, он лишается всех особенностей: ауры, молитв, способности изгонять нежить и божественных даров до тех пор, пока не исправится.

Силы жреца

Защита от окружающей среды (Н), Изгнание (В), Изгнание нежити (Н), Иссушение (Г), Исцеление (Н), Оглушение (Н), Поддержка (Н), Полиглот (Н), Призыв союзника (Н), Прорицание (Г), Рассеивание (З), Свет/Тьма (Н), Смятение (Н), Сокрушение (Н), Увидеть/Скрыть сверхъестественное (Н), Усилить/ослабить параметр (Н).

Денег на начало игры: 4к6*10 золотых монет

Друид

Стартовые навыки (1к6 каждый): Знание (природа) (Сме), Выживание (Сме), Внимание (Сме), Лечение (Сме). Кроме этого персонаж получает 4 очка на распределение по навыкам.

Боевой тренинг

Друид может использовать лишь определенный набор оружия - дубина, кинжал, дротик, посох, сабля (скиматр), серп, короткое копье, праща, копье.
В качестве доспеха друид может использовать лишь броню, изготовленную из шкур или кожи.

Особенности друида

- Кодекс друидов: Персонаж - друид состоит в ордене и обязан выполнять определенные правила поведения. Друиды чтут природу и готовы оказывать всякую помощь животным, птицам, деревьям и другим живым существам, живущих в гармонии с природой.
- Кривые руки: Так уж сложилось, что друиды не ладят с техническими новинками. Поэтому персонаж-друид сразу получает одноименной изъян.
- **Мистический дар** (магия друидов): друид может использовать определенные Силы, причем как и жрецу, ему доступны все Силы, доступные ему по рангу. Друид сразу получает 10 ПС. При использовании Сил делается бросок навыка Знание (природа)
- **Знания языков**: Друид может знать язык леса (Sylvan) и может выбрать этот язык как бонусный при создании персонажа. Кроме этого, все друиды знают свой особый, друидический язык, которым пользуются в своём узком кругу.
- **Близость к природе**: познания друидов о природе на столько широкие, а их понимание процессов на столько глубокие, что в природных условиях друид получает бонус +2 к броскам внимание, а при получении информации о природе с использованием навыка Знания (природа) (но не при использовании Сил) он так же получает бонус +2.
- **Эмпатия в общении с животными**: друид может предельно простыми терминами общаться с животными, птицами, рептилиями и т.д., делая бросок социального навыка со штрафом -2.
- **Компаньон**: Друид может подружиться с животным (птицей, рептилией и т.д.) и оно будет сопровождать и защищать его, а так же выполнять простые просьбы. Если это животное погибнет или покинет друида, тот может привлечь нового компаньона, проведя ритуал в течении 24 часов. В начале игры друид уже может начать путешествие с компаньоном. В ростом своего ранга друид может привлечь всё более крупного компаньона. Так же друид автоматически получает черту “Верный зверь”, которая действует исключительно в отношении своего компаньона.

Компаньоны друида

Новичка: Змея, кот, рой
Закаленного: Аллигатор, ядовитая змея, собака или волк
Ветерана: Матерый волк, медведь, гигантский паук
Героя: Лев, большой медведь
Легенды: природный элементаль (тип зависит от территории, по которой путешествует друид и как правило, это либо воздушный, либо земляной элементаль)

Силы друида

Волна (З), Друг зверей (Н), Защита от окружающей среды (Н), Зоркость (З), Исцеление (Н), Неосязаемость (Г), Ночное зрение (Н), Оглушение (Н), Ослепление (Н), Паучьи лапы (Н), Подземный ход (Н), Полет (В), Превращение (-), Призыв союзника / по рангу как компаньон друида (Н), Путы (Н), Свет/тьма (Н), Смерч (З), Стена (З), Увеличение/ уменьшение (З), Управление элементами (Н)

Денег на начало игры: 2к6*10 золотых монет

Воин

Стартовые навыки (1к6 каждый): Драка, Метание, Стрельба. Кроме этого персонаж получает 2 очка на распределение по навыкам.

Боевой тренинг

Воины тренированы обращаться с любым оружием, любыми доспехами и любыми щитами.

Особенности воина

- На это нет времени: Воину некогда изучать науки и ремесла, поэтому персонаж-воин имеет ограниченное количество пунктов навыков (всего 8 вместо 12, доступных другим персонажам).
- Боевая закалка: Воин получает одноименную черту сразу после создания персонажа, даже не удовлетворяя требованиям для этой грани.
- Путь воина: Воин получает бонусную черту из списка ниже каждый раз, когда получает ранг (в том числе, ранг новичка при создании персонажа). Для взятия черты воин должен удовлетворять условиям этой черты.

Перечень бонусных черт воина

Амбидекстр, Стремительный, Атака с двух рук, Блок, Блок+, Боевая ярость, Боевая ярость+, Быстрая реакция, Контратака, Контратака+, Крепкий орешек, Крепкий орешек+, Круговой удар, Круговой удар+, Меткий стрелок, Разрыв дистанции, Разрыв дистанции+, Стальные нервы, Стальные нервы+, Уклонение, Уклонение+, Упреждающий удар, Упреждающий удар+, Флорентийская школа, Хладнокровие, Хладнокровие+.

Денег на начало игры: 5к6*10 золотых монет

Монах

Стартовые навыки (1к6 каждый): Выживание, Драка, Знания (религия). Кроме этого монах получает еще 6 очков для распределения.

Боевой тренинг

Монахи не используют броню и щиты, а из оружия используют только простейшее, предпочитая рукопашный бой.

Особенности монаха

- Верткий: Если монах не носит брони, он получает бонус +1 к Защите. Так же если монах не стеснен в движениях, при стрельбе/метании в него противник получает штраф -1
- Тренировка ума и тела: Монах получает 1 бонусную фишку каждую сессию
- Боевой стиль: монах получает как бонус одну черту каждый раз, когда достигает новый ранг (включая ранг Новичок при создании персонажа). Персонаж должен удовлетворять требованиям черты для того, чтобы получить её.

Перечень бонусных черт монаха

Амбидекстр, Атака с двух рук, Боец импровизатор, Стиль боя (аналог черты Именное оружие, на рукопашный бой), Стиль боя+ (аналог черты Именное оружие+, на рукопашный бой), Мастер боевых искусств, Мастер боевых искусств+, Тяжелая рука, Тяжелая рука+, Уклонение, Уклонение+, Акробат.

Денег на начало игры: 1к6*10 золотых монет

Паладин

Стартовые навыки (1к6 каждый): Драка (Лов), Убеждение (Хар), Вера (Хар). Кроме этого паладин получает ещё 6 очков для распределения.

Боевой тренинг

Паладины используют любые доспехи, щиты и оружие

Особенности паладина

- Отвага и Честь: паладин - это герой, который посвятил себя достижению идеалов рыцарства и чести. Паладин получает большие изъяны Кодекс и Герой. Кроме этого, игрок не должен брать для паладина черт, снижающих его харизму.
- Аура добра: Все восприимчивые к ауре существа видят в паладине, как и в жрецах, часть божества. Аура паладина “светится” добром.
- Видеть зло: Паладин может свободно (без траты ПС) использовать Силу “Увидеть Сверхъестественное”, но при этом он видит лишь проявления зла (в том числе, ауры злых жрецов). Используется навык Вера (Хар).
- Сразить зло: 1 раз за столкновение, паладин может получить бонус к атаке и к повреждениям по злому существу, равный рангу паладина (+1 если он новичок, +2 если закаленный и т.д. до максимума +5 если он - легенда).

- Божественная милость: паладин получает бонусную черту Удача (или Удача+, если уже имеет эту черту).
- Иммунитет к болезням: паладин не подвержен болезням
- Рыцарская отвага: паладин получает бонус +2 к броскам храбрости
- Наложение рук: сила позволяет паладину один раз в день прикосновением исцелять раны (как Сила Исцеление, используется навык Вера (Хар)), при этом паладин получает бонус за свой ранг к броску навыка (как описано в особенности “Уничтожить зло”). Паладин - ветеран может использовать эту силу дважды в день, легендарный паладин - 3 раза в день. Использование этой особенности не требует траты ПС
- Молитвы: ранг Закаленный дает паладину бонусную черту Мистический дар (Чудеса) и 10 ПС, однако, паладин может использовать лишь те молитвы, которые доступны жрецу с рангом новичок. Используется навык Вера (Хар). Став Героем, паладин получает право использовать молитвы, доступные закаленным жрецам
- Слабая магия: паладин тратит вдвое больше ПС для активации и поддержки Сил.
- Верный конь: если у паладина есть свой скакун, то начиная с уровня Закаленный, паладин автоматически получает черту “Верный зверь” (действующую только на это животное). Этот скакун как и Дикая Карта теперь может получить до трех ран и получает одно бонусное развитие за каждые 10 очков опыта паладина (начиная с 30 очков опыта). Если этот скакун гибнет, обучение нового скакуна (после его приобретения) потребует 3к6 недель

Совершив намеренный проступок, паладин может потерять следующие особенности до тех пор, пока не исправится: Аура добра, Видеть зло, Уничтожить зло, Божественная милость, Иммунитет к болезням, Наложение рук, Молитвы.

Денег на начало игры: 5к6*10 золотых монет

Следопыт

Стартовые навыки (1к6 каждый): Внимание, Выживание, Знание (природа), Маскировка. Кроме этого игроку доступны еще 4 пункта навыков для распределения.

Боевой тренинг

Следопыты используют только легкую или среднюю броню и используют только малые щиты.
Следопыты могут использовать любое оружие.

Особенности следопыта

- Общение с животными: Следопыт может пытаться общаться с животными, сделав успешный бросок навыка Знание (природа). Попытка получить обычную информацию делается без штрафа, принуждение животного к чему-то со штрафом -2 (пример действий, делаемых со штрафом: заставить голодного медведя уйти с дороги или попытаться

получить от животных какую-то информацию, как то, “ты видел здесь двух людей? в какую сторону они пошли?”)

- Знание природы: Каждый раз получая ранг (в том числе, при создании нового персонажа) игрок должен выбрать территорию, хорошо знакомую его следопыту из следующего списка: Лес и джунгли, Равнины и степи, Болота и топи, Горы и холмы, Тундра и арктика, Пустыни, Подземелья и город. Находясь на этой территории Следопыт получает преимущество от черты Бдительность даже не имея её и получает бонус +2 к броскам Выживания, Лазанья и Маскировки.

- Здесь не по себе: Если следопыт находится на территории, с которой не знаком (не имеет её в списке знакомых территорий), он чувствует себя неуютно и неуверенно. На такой территории персонаж получает штраф -2 на броски Внимания, Выживания и Маскировки

- Боевой стиль следопыта: Игрок может выбрать развитие своего персонажа при создании персонажа и соответственно получает бонусные черты. При этом персонаж не обязательно должен удовлетворять всем условиям этих черт.

- Способности следопыта: Следопыт получает бонусную черту “Мистический дар: Волшебство природы”. Как и жрец, следопыт может использовать все доступные ему по рангу Силы, сделав бросок навыка Знание (природа), но эта “магия” действует исключительно на знакомой ему территории. Кроме этого, на уровне “ветеран” следопыту доступны только силы Новичка, а на уровне “Легенда” - силы Закаленного

- Волшебство природы: Следопыт не тратит ПС на создание Сил. Он тратит время - 1 ход в обмен на 1 СП. Если следопыт хочет продлить действие Силы, он должен потратить 1 ход на каждый дополнительно получаемый ход до активации Силы (не более 10 ходов всего). Кроме этого, Сила может активизироваться не сразу а с определенной задержкой, но если следопыт делает задержку, он должен оставаться на месте и не предпринимать других действий (то есть по сути - сидеть в засаде).

- **Враг**: на каждом ранге (включая ранг Новичок), следопыт выбирает один тип врагов (список приведен ниже) и получает против этого типа существ бонус +1 к броскам навыка Внимание, Выживание и Запугивание). Кроме того, против данного типа существ персонаж получает бонус +1 к повреждениям. Ранее полученный бонус к повреждениям увеличивается на 1 каждый раз, когда персонаж получает новый ранг. Так ветеран - следопыт будет получать бонус +3 к повреждениям против выбранного первого врага, +2 против второго и +1 против третьего. Но есть и плохая сторона - если персонажу придется общаться с представителем этого вида, он получает штраф -4 к Харизме.

Боевые стили следопыта

Стиль боя двумя оружиями: После создания персонажа он получает черту Амбидекстр. При получении ранга Закаленный - черту Атака с двух рук. Когда персонаж становится Героем - он получает бонус +1 к Защите, если сражается с использованием двух оружий.

Стиль боя “стрелок”: При создании персонажа он получает бонус +1 к броскам атаки на один тип любого дистанционного оружия (лук, арбалет, праща, дротики и т.д.). При

получении ранга Закаленный он получает черту Меткий стрелок. Достигнув ранга Герой, персонаж с этим стилем боя игнорирует штраф за укрытие противника, если он составляет -2 или -1.

Стиль боя “одноручное оружие”. Если персонаж сражается одним одноручным оружием и при этом вторая рука свободна, он получает +1 к броскам атаки. При получении ранга Закаленный при использовании одноручного оружия при свободной второй руке персонаж получает +1 к Защите. Рейнджер - герой с этим стилем получает бонус +2 к Защите, если вторая его рука свободна.

Стиль боя “любимое оружие”. Персонаж практикуется в использовании одного конкретного оружия, которым владеет. В при создании персонажа, он получает черту “Именное оружие” (несмотря на отсутствие необходимых приреквизитов). Закаленный персонаж с этим стилем может сменить “Именное оружие” за 1к4 дня тренировок. Достигнув ранга Герой, персонаж с этим стилем автоматически получает черту “Именное оружие+”.

Доступные следопыту Силы

Волна (З), Друг Зверей (Н), Замедление (З), Защита от окружающей среды (Н), Зоркость (З), Ночное зрение (Н), Поддержка (Н), Призыв союзника (ограничено - только животные и птицы, обитающие в данной местности и находящиеся рядом), Путы (Н), Смятение (Н)

Враги следопыта

Следопыт может выбирать себе врага из следующего списка:
Животные, Конструкты, Драконы, Элементали, Феи, Гиганты, Дварфы, Эльфы, Гоблиноиды, Гномы, Халфлинги, Люди, Орки, Рептилии, Магические существа, Желе, Пришельцы (при этом выбирается конкретный план и бонус дается исключительно против пришельцев с этого плана: воздуха, хаоса, земли, зла, огня, добра, порядка, природы, воды), Растения, Нежить, Насекомые, Чудовищные гуманоиды (минотавны, эттины, гарпии, юань-ти и т.п.), Мутанты (Бихолдеры, драйдеры и т.п.).

Денег на начало игры: 5к6*10 золотых монет

Плут

Стартовые навыки (1к6 каждый): Взлом, Лазанье, Маскировка, Ремонт, Уличное чутье. Кроме этого игроку доступны еще 2 пункта навыков для распределения.

Боевой тренинг

Плуты используют только легкую броню и не используют щиты.
Плуты используют только простое оружие. Один раз за ранг, когда плут берет любую боевую черту (черту из раздела “Боевые черты”), он может выбрать одно любое

одноручное оружие ближнего боя и обучиться владеть им.

Особенности плута

- Удар в уязвимое место: проведя атаку по противнику, не ожидавшему этого, плут получает бонус к повреждениям +1 за каждый ранг (+1 если он Новичек, +2 если Закаленный и т.д. до +5 он Легенда). Этот бонус дается дополнительно к бонусу маневра “Застать врасплох”. Так же плут получает этот бонус к повреждениям каждый раз, когда получает подъем при атаке. Эта особенность работает только против существ, имеющих уязвимые места (получающие урон от прицельных атак)
- Знаток ловушек: плут получает право на бросок Внимания каждый раз, когда оказывается в 2 шагах от ловушки.
- Ловкач: Плут получает бонусную черту Уклонение в начале игры.
- Спец: За каждые потраченные на что угодно 10 очков опыта, ведущий плута игрок имеет право повысить один навык персонажа, но не выше уровня параметра, к которому этот навык привязан, либо может получить новый навык.

Денег на начало игры: 4к6*10 золотых монет

Волшебник

Стартовые навыки (1к6 каждый): Знания (Аркана), Знание (одно любое на выбор игрока).
Дополнительные пункты навыков: 4.

Боевой тренинг

Волшебники не используют броню и щиты.
Волшебники используют только простое оружие.

Особенности волшебника

Аркана: волшебник начинает с чертой “Мистический дар: Аркана”, которая позволяет ему использовать заклинания. Проверка успеха применения силы делается по навыку Знания (Аркана). Волшебник изначально имеет 10 ПС и получает 3 силы на выбор из обширного списка сил Волшебника.
На это нет времени: Волшебник имеет ограниченное количество пунктов навыков (всего 8 вместо 12, доступных другим персонажам)
Изучение магии: каждый раз, когда волшебник получает новый ранг, он получает черту “Новая Сила”, позволяющую ему взять любую силу на выбор из списка сил волшебника (конечно, если имеет достаточные пререквизиты). Влияние этой особенности уже учтено в 3х “стартовых” силах.
Любимец: волшебник имеет ручного зверька, который дает ему определенные преимущества, когда находится в радиусе 4. Какое именно преимущество дает любимец зависит от его типа (см перечень ниже). Если любимец при волшебнике, когда тот получает новый ранг, способность, которую дает любимец усиливается (усиление любого

любимца происходит один раз). Если любимец погиб (или если волшебник прогоняет его), персонаж может привлечь и обучить нового любимца за 2к4 недель. Кроме того, на это животное действуют правила черты “Верный зверь”.
Магическое ремесло: с использованием навыка Знания (Аркана), волшебник может изготавливать волшебные предметы. Для этого ему необходимо взять (за развитие) одну из доступных ему черт магических ремесел, при этом должен удовлетворять требованию ранга. Описание того, как работает магическое ремесло смотри в соответствующем разделе.

Силы волшебника

Взрыв (З), Волна (З), Доспех (Н), Замедление (З), Защита от окружающей среды (Н), Зомби (В), Изгнание (В), Иссушение (Г), Кукла (В), Маска (З), Невидимость (З), Неосязаемость (Г), Ночное зрение (Н), Оглушение (Н), Ослепление (Н), Паучьи лапы (Н), Поддержка (Н), Подземный ход (Н), Полет (В), Полиглот (Н), Поток (Н), Превращение (В), Проворство (З), Призыв союзника (Н), Путы (Н), Разрушительное поле (З), Рассеивание (З), Свет/Тьма (Н), Смерч (З), Смятение (Н), Сокрушение (Н), Сон (З), Стена (З), Стрела (Н), Телекинез (З), Телепортация (З), Увеличение/Уменьшение (З), Увидеть/Скрыть сверхъестественное (Н), Ужас (Н), Управление элементами (Н), Ускорение (Н), Чтение мыслей (Н), Щит (Н).

Любимцы

Змея: черта Упреждающий удар (Упреждающий удар+)
Крыса: черта Хладнокровие (Хладнокровие+)
Мышь: черта Уклонение (Уклонение+)
Попугай: черта Привлекательность (Привлекательность+)
Сова: черта Сумеречное зрение (как особенность расы, улучшение дает удвоение дальности)
Трехцветная кошка: черта Удача (Удача+)
Хорек: черта Стальные нервы (Стальные нервы+)
Черный кот: черта Крепкий орешек (Крепкий орешек+)

Магические ремесла

Изготовление свитков (Н), Варка снадобий (З), Создание магического оружия и брони (В), Создание магических жезлов (Г), Создание магических посохов (Л), Создание волшебных палочек (В), Создание волшебных предметов (З), Создание волшебных колец (Л)

Денег на начало игры: 2к6*10 золотых монет

Снаряжение

В таблицах далее весь вес дан в килограммах.

Стоимость - в монетах (золотых, серебрянных и т.д.)

Доспехи

Легкая (Л) броня не дает штрафов
Средняя (С) броня дает штраф -1 на перемещение.
Тяжелая (Т) броня дает штраф -2 на перемещение, а кубик бега снижается на 1 ступень

Разные доспехи не “складываются” - считается, что комплект доспехов уже содержит в себе все “поддоспешные” составляющие части.

Доспех	**Тип**	**Бонус брони**	**Вес**	**Цена**	**Особенности (опционально)**
Кожаный	Л	+1	5	10	Закрывает все, при прицельных ударах в голову шанс защитить 50%
Клепаная кожа	Л	+2	8	40	Закрывает все, при прицельных ударах в голову шанс защитить 50%
Кольчужная рубаха с капюшоном	Л	+3	10	150	Закрывает только тело, руки и голову. При прицельных ударах в голову или по ногам шанс защитить 50%
Шкурный	С	+2	10	15	Закрывает все, при прицельных ударах в голову шанс защитить 4 из 6.
Кольчуга	С	+3	15	50	Закрывает все, при прицельных ударах в голову шанс защитить 4 из 6.
Чешуйчатый	С	+4	20	250	Закрывает тело, руки и голову. При прицельных ударах в голову или по ногам шанс защитить 4 из 6.
Ламиляр	Т	+4	15	100	Закрывает тело, руки и голову. При прицельных атаках по ногам шанс защитить 4 из 6.
Латы	Т	+5	20	600	Закрывает все
Полные латы	Т	+6	25	1500	Закрывает все

Если некоторые части тела защищены лучше, чем другие, то по-умолчанию, если не заявлен прицельный удар, атака идет против брони на корпусе.

Щиты

Тип	Вес	Цена	Особенности
Малый	1	10	Защита +1
Средний	4	30	Защита +1, +2 к броне против дистанционных атак
Большой	9	80	Защита +2, +3 к броне против дистанционных атак, -1 от атаки

Оружие

Некоторые расы имеют малый размер и вынуждены использовать оружие меньшего размера. Такое оружие наносит на 1 кость повреждений меньше, чем указано в таблице. При этом если бонус к урону 1к4, то он меняется до 1к2 (чет +2 к повреждениям, нечет +1).

При использовании оружия ближнего боя двумя руками кость Силы увеличивается на одну грань (либо дается бонус +1, если Сила 1к12 или выше)

Оружие, простое

Оружие	Урон	Вес	Цена	Примечание
Без оружия	Сл	-	-	-
Боевая перчатка	Сл+1к4	1/2	2	-
Кинжал	Сл+1к4	1/2	2	при броске дистанция 3/6/12
Дубина	Сл+1к4	1	-	-
Булава	Сл+1к6	2	12	-
Короткое копье	Сл+1к4	1	1	при броске дистанция 5/10/20
Копье	Сл+1к6	2	5	2 руки, дистанция 1
Посох	Сл+1к4	1	-	-
Боевая дубина	Сл+1к6	3	5	2 руки
Легкий арбалет	2к8	1	35	ББ 2, дистанция 15/30/60, Перезарядка 1
Тяжелый арбалет	2к10	3	50	ББ 4, дистанция 15/30/60, Перезарядка 2

-- болты (20)	-	1	2	
Дротик	Сл+1к4	1/2	1/2	дистанция 2/4/8
Праща	2к4	-	1/10	дистанция 4/8/16
-- снаряды (10)	-	1/10	1/10	
Алхимический огонь	1к10*	1/2	25	дистанция 2/4/8 При выпадении 3-6 на 1к6 цель загорелась (1к10 повреждений каждый ход). Попытка сбить огонь - действие (бросок Ловкости) - при успехе - дополнительный бросок 1к6, при подъеме - погас.

Оружие, прочее

Оружие	**Урон**	**Вес**	**Цена**	**Примечание**
Топор	Сл+1к6	1	8	При метании дистанция 3/6/12
Рапира (шпага)	Сл+1к4	1	20	Защита +1
Клевец	Сл+1к4	1	4	ББ 3
Сабля, ятаган, короткий меч	Сл+1к6	1	10	
Цеп (кистень)	Сл+1к6	2	8	Игнорирует бонус щита к Защите
Боевой молот	Сл+1к6	2	12	ББ 1
Боевой топор, тяжелая булава длинный меч	Сл+1к8	2	20	
Алебарда, глейв, гизарма	Сл+1к8	3	8	2 руки, дальность 1
Секира	Сл+1к8	3	20	2 руки, ББ 1
Двуручный цеп	Сл+1к8	3	15	2 руки, игнорирует бонус щита к Защите
Кувалда	Сл+1к8	8	10	2 руки, ББ 2
Меч двуручный	Сл+1к10	4	50	2 руки
Конная пика	Сл+1к8	3	10	Только атакуя с коня с разгона не менее 6”, дальность 1, за Силу берется Сила коня.

Длинный лук	2к8	1	75	2 руки, дистанция 15/30/60, Требуется СЛ 1к8+
Составной длинный лук	2к8+1	1	200	2 руки, дистанция 20/40/80, Требуется СЛ 1к10+
Короткий лук	2к6	1	30	2 руки, дистанция 12/24/48 Требуется СЛ 1к6+
Составной короткий лук	2к6+1	1	75	2 руки, дистанция 15/30/60 Требуется СЛ 1к8+
Стрелы (20шт)	-	1	1	-

Прочее снаряжение

Стандартное снаряжение из ДнД 3,5

Предмет	**Цена**	**Вес**
Рюкзак (пустой)	2	1*
Бочка (пустая)	2	15
Корзина (пустая)	1/2	1/2
Колокольчик	1	—
Одеяло, зимнее	1/2	1
Бутыль с вином, стекло	2	1
Ведро (пустое)	1/2	1
Свеча (за десяток)	1/2	1/2
Парусина (кв. метр)	1/10	1/2
Тубус	1	1/4
Цепь (10 ф)	30	1
Мел, десяток кусочков	1/10	—
Сундук (пустой)	2	5
Фомка	2	2
Дрова, на неделю	1/10	8
Фляга (пустая)	3	1/2
Кремень и огниво	1	—

"Кошка"	1	1
Молоток	1/2	1
Чернила (пузырек, 1 унция)	8	—
Перо для письма	1/10	—
Кувшин, глиняный	1/10	4
Лестница, 10 ф	1/10	8
Лампа, обычная	1	1/2
Фонарь, "бычий глаз"	12	1
Фонарь, закрытый	7	1
Замок		
Очень простой	20	1/2
Средний	40	1/2
Хороший	80	1/2
Мастерской работы	150	1/2
Кандалы	15	1
Кандалы, мастерской работы	50	1
Зеркало, маленькое	10	--
Масло (фляжка, 1 пинта)	1/10	1/2
Бумага (лист)	1/2	—
Пергамент (лист)	1/5	—
Кирка, шахтерская	3	4
Крюк, скалолазный	1/10	1/4
Палка, 10 ф	1/5	3
Чайник, железный	1/2	3
Кошель, ременной (пустой)	1	--
Паек, сухой, 1-дневный	1/2	½ *
Веревка, пеньковая, 50 ф	1	4
Веревка, шелковая, 50 ф	10	2
Мешок (пустой)	1/10	-- *

Воск, уплотнительный	1	1/2
Игла, для шитья	1/2	—
Свисток, сигнальный	1	—
Кольцо, с печаткой	5	—
Кувалда	1	4
Мыло, кусок	1/2	1/2
Лопата	2	3
Труба, подзорная	1 000	1/2
Палатка	10	8 *
Факел	1/10	1/2
Пузырек	1	0,1
Мех, для воды	1	1 *
Камень, точильный	1/10	1/2

Предмет	**Цена**	**Вес**
Доспех для животного		
для Среднего существа	x2	x1
для Большого существа	x4	x2
Уздечка и поводья	2	1/2
Собака, сторожевая	25	—
Собака, верховая	150	—
Осел или мул	8	—
Корм (на один день)	1/10	4
Лошадь		
тяжелая	200	—
легкая	75	—
Пони	30	—
боевая, тяжелая	400	—
боевая, легкая	150	—
Боевой пони	100	—

Седло		
боевое	20	12
грузовое	5	4
верховое	10	6
Седло, экзотическое		
военное	60	10
грузовое	15	5
верховое	30	6
Сумка, седельная	4	2
Стойло (на один день)	1/2	—

— Не имеет вес, или имеет незначительный вес
* Эти предметы весят в 4 раза меньше для Маленьких существ.

Магические предметы

В ходе приключений персонажи могут найти или купить или добыть магические предметы - волшебную броню, магические щиты, зачарованное оружие, колдовские кольца или элексиры и так далее. Количество “бонусных” особенностей предмета как правило, не превышает количество рангов персонажа, владеющего данным предметом - 1 у “новичка”, 2 у “закаленного”, 3 у “ветерана”, 4 у “героя” и 5 у “легенды”.

Локации для одевания предметов

Персонаж может носить несколько предметов, каждый из которых может может давать персонажу определенные бонусы.

- 1 предмет на голове (повязка, шлем, обруч, диадема, шляпа, бандана и т.д.)
- 1 предмет на шее (ожерелье, амулет, брошь, цепочка и т.д.)
- 1 предмет на глазах (очки, линза, монокль, “стеклянный глаз” и т.д.)
- 1 комплект доспехов (обычно комплект включает в себя шлем, пояс, наручи или перчатки и обувь, но их можно свободно заменить на другие магические предметы без потери эффектов самой брони)
- 1 комплект одежды (как и комплект доспехов обычно включает в себя и пояс и головой убор и обувь, но и они могут быть заменены на другие волшебные предметы без потери эффекта волшебной одежды)
- 1 предмет на плечах, поверх одежды и брони (плащ, накидка, мантия и т.д.)
- 1 пояс (ремень, портупея и т.д.)
- до 2 предметов в руках (оружие, жезлы, щиты и т.д.)

- до 2 волшебных колец (по одному на каждую руку)
- 1 комплект на руках (наручи, браслеты, перчатки и т.д.)
- 1 комплект обуви (сапоги, сандалии, ботинки и т.д.)

Предмет не может иметь два одинаковых бонуса, то есть, нельзя например, получить броню, которая дает +3 к Стойкости и +2 к Стойкости. Так же эффекты не могут дублироваться, например, броня не может давать одновременно бонус к Стойкости и давать возможность активации Силы “Броня”.

Однотипные бонусы разных предметов так же не складываются, из всех бонусов берется максимальный. Например, если на персонаже одета кольчуга, имеющая бонус +2 к Стойкости и персонаж носит ожерелье, дающее ему +1 к Стойкости, бонус ожерелья не учитывается.

Если предмет имеет Силу, используемую в течении определенного времени, считается, что она активируется на минимальное время, но действие эффекта может быть прервано по желанию того, кто вызвал эффект..

Расходное снаряжение для оружия (стрелы, болты, дротики, ядра для пращи) так же могут быть зачарованы и продаются (зачаровываются) обычно по 20 штук по той же стоимости, что один предмет обычного оружия. При использовании таких предметов, по умолчанию, после боя есть возможность собрать 50% потраченных боеприпасов. Остальные потеряны, сломаны, деформированы и так далее.

Для активации предмета, использующего определенную Силу (жезла, волшебной палочки, свитка), требуется бросок навыка “Мистический Дар”. Если Сила нормально не доступна персонажу с Мистическим даром, он должен сделать бросок со штрафом -2.

Использование магических предметов

Предметы в большинстве своём не требуют активации, то есть, дают свой бонус постоянно, пока используются.

Предметы, которые дают бонусы к броскам и черты не складываются, если у персонажа уже есть такая же черта, бонус или временный эффект магической (жрической и т.д.) Силы. Всегда берется только лучший из бонусов. Например, кольцо Студента (+2 к броскам Внимания) не работает если у персонажа уже имеется черта “Бдительность”, а стрела с бонусом +1 к атаке, выпущенная лучником из лука с бонусом +1 к атаке, при том, что на нем одеты дающий бонус +1 к атаке наручи лучника, персонаж получает лишь +1 к броску атаки. Также если предмет дает персонажу +10 ПС, а персонаж закаленный и уже дважды брал черту “Пункты Силы”, он не получит ни одного ПС, а если поднимал лишь один раз, получит только 5 ПС.

Свитки и предметы используются от навыка мистического дара использующего свиток (Дикие карты кидают дикий кубик, как обычно). При использовании свиток теряет свои магические свойства и более не пригоден к применению.

Предметы одноразового применения (зелья, токены, пыль и т.д.) при активации обычно используют результат броска 1к8, независимо от навыков персонажей (ТН 4, результат подъема при броске определяется по описанию самой Силы). Дикие карты получают право использовать при этом броске Дикий кубик.

В редких случаях можно найти или купить и менее и более эффективные “расходные” предметы:

Зелье (токен, пыль и т.д.) ученика: навык 1к4, цена 20% от базовой.
Зелье (токен, пыль и т.д.) подмастерья: навык 1к6, цена 50% от базовой
Зелье (токен, пыль и т.д.) мастера: навык 1к10, цена 150% от базовой
Зелье (токен, пыль и т.д.) великого мастера: навык 1к12, цена 200% от базовой

Если предмет позволяет применять Силу, обычно она применяется на уровне минимально необходимом для создания эффекта (скажем, если предмет позволяет создавать эффект Силы Взрыв, то считается, что в предмете всего 2 ПС и Силу нельзя усилить).

Некоторые предметы могут использоваться несколько раз в день, при использовании таких предметов можно снизить количество использований и усилить эффект Силы. Например, если у персонажа есть палочка магических стрел, позволяющая использовать Силу “Стрела” 4 раза в день, он может либо 4 раза обычную Силу, либо два раза усиленную стрелу (или один раз усиленную, один раз - две стрелы или два раза по две стрелы), либо один раз выпустить 3 стрелы, а затем одну стрелу.

Опознание магических предметов

Для опознания свитков достаточно их просто изучить. Если Сила в свитке доступна персонажу (в том числе, на более высоком ранге), персонаж понимает, что за Сила на свитке.

Для опознания магических предметов необходимо применить Силу “Увидеть сверхъестественное” и сделать успешный бросок навыка мистического дара (дикие карты так же кидают Дикую кость на каждый предмет). Изучение одного предмета требует 1 ход. В случае успеха персонаж понимает, какой бонус дает данному предмету магия.

Если бросок был неудачен, персонаж не может больше пытаться распознать свойства предмета до тех пор, пока не повысит свой навык мистического дара или пока не пройдет

по меньшей мере один месяц.

Стоимость магических предметов

Цена предмета определяется суммой бонусов, которые он имеет и базовой стоимостью предмета. Так Латы (600 монет) с бонусом +3 к Стойкости (цена 1000 золотых), дающие черту “Боевая закалка” (бонус +1 или +250 монет) будут стоить 1850 монет.

бонусы	цена
+1	+15
+2	+30
+3	+60
+4	+125
+5	+250
+6	+500
+7	+1 000
+8	+2 000
+9	+4 000

Создание магических предметов

Для создания магических предметов персонаж должен:

- иметь подходящую лабораторию и необходимые принадлежности (лаборатория для создания предметов уровня “Новичек” стоит 100 монет, “Закаленный” - 300 монет, “Ветеран” - 600 монет, “Герой” - 1000 монет, “Легенда” - 1500 монет.;

- приобрести необходимые расходные материалы, стоимость которых составляет 50% от стоимости готового изделия. Так же дополнительно необходимо приобрести отдельные материалы, например, для создания зачарованного оружия необходимо иметь обычное оружие;

- иметь доступную Силу, которая позволяет добиться эффекта, соответствующего тому, который накладывается, либо иметь соответствующую черту. Так для усиления брони необходимо иметь возможность использовать Силу Доспех (ну или хотя бы иметь свиток с этим заклятием);

- провести ритуалы и наложение заклинания. Время наложения заклятья - 1 час на каждые 10 золотых монет конечной стоимости предмета (максимум можно работать 10 часов в день);

- создающий предмет персонаж должен иметь подходящую черту “Создание магических …” (свитков, зелий, предметов, оружия, брони);

При выполнении всех этих условий, если создается новый магический предмет, броска навыка мистического дара не требуется.

Бросок мистического дара требуется если:
- уровень лаборатории ниже, чем уровень накладываемой Силы. Штраф -1 к броску за каждый недостающий уровень;

- предмет уже имеет наложенное на него заклятье. Штраф -1 к броску за каждое уже наложенное на предмет заклятье;

- если используются некачественные или более дешевые материалы, Ведущий может назначить штрафы или назначить бросок на создание предмета без штрафов;

Штрафы складываются. При провале броска материалы потрачены, а эффект либо не получен, либо создается магический предмет с отрицательным эффектом.

Бонусы магических предметов

Бонус	Эффект
+1	● Эффект бонуса +1, но действует одноразово (повторить эффект нельзя) Обычно это эффект снадобий, токенов, волшебной пыли и т.д. Если позволяет активизировать Силу, активизирует её лишь единожды, прочие бонусы даются, как правило, на 10 ходов.
+2	● Эффект бонуса +2, но действует одноразово (повторить эффект нельзя)
+3	● Эффект бонуса +3, но действует одноразово (повторить эффект нельзя)
+4	● Эффект бонуса +4, но действует одноразово (повторить эффект нельзя) ● +1 Стойкость против дистанционных атак (для щитов и некоторых магических предметов) ● +1 к Харизме ● +25% дальности дистанционного оружия
+5	● Эффект бонуса +5, но действует одноразово (повторить эффект нельзя) ● +1 Стойкость (для брони и некоторых магических предметов) ● +2 Стойкость против дистанционных атак (для щитов и некоторых магических предметов) ● +1 Урон (для оружия и некоторых магических предметов) ● +1 к Защите (для оружия, щитов, некоторых магических предметов) ● +1 к одному навыку (для оружия и некоторых магических предметов) ● +2 к Бронебойности (для оружия) ● +50% дальности дистанционного оружия ● Снижает требование к Силе оружия на 1 грань

	● Эффект одной черты для новичка или бывалого ● Бонусный навык на уровне 1к6 ● Поднимает одну характеристику на грань (но не выше 1к6 - преимущественно для брони и некоторых магических предметов) ● Аналог Силы Новичка - 1 раз в день (преимущественно для магически предметов) ● +2 к Скорости (до 8), кость бега увеличивается на 1 грань (до 1к8) ● +2 к Харизме ● +5 ПС ● Устранение малого изъяна
+6	● +3 Стойкость против дистанционных атак (для щитов и некоторых магических предметов) ● +2 Стойкость (для брони и некоторых магических предметов) ● +2 Урон (для оружия и некоторых магических предметов) или кость урона вверх на грань ● Увеличение грани кости повреждений (только одного - для оружия) ● +4 к бронебойности (для оружия) ● +2 к Защите (для оружия, щитов, некоторых магических предметов) ● +2 к одному навыку (для оружия и некоторых магических предметов) ● +100% дальности дистанционного оружия ● Снижает требование к Силе оружия на 2 грани ● -1 от времени перезарядки (для оружия, требующего времени н “перезарядку” 1 ход или более) ● эффект одной черты для ветерана или героя ● Бонусный навык на уровне 1к8 ● Поднимает одну характеристику на грань (но не выше 1к10) ● Аналог Силы Новичка - 4 раза в день; Закаленного - 1 раз в день (преимущественно для магических предметов) ● +4 к Скорости (до 10), кость бега увеличивается на 2 грани (до 1к10) ● +3 к Харизме ● +10 ПС ● Устранение крупного изъяна
+7	● +3 Стойкость (для брони и некоторых магических предметов) ● +3 Урон (для оружия и некоторых магических предметов) ● Увеличение граней двух костей повреждений (для оружия) ● +3 к одному навыку (для оружия и некоторых магических предметов) ● +3 к Защите (для оружия, щитов, некоторых магических предметов) ● +6 к Бронебойности ● +150% дальности дистанционного оружия ● -2 от времени перезарядки (для оружия, требующего времени н “перезарядку” 1 ход или более) ● Эффект одной черты для легенды ● Бонусный навык на уровне 1к10 ● Поднимает одну характеристику на грань (до 1к12+1) или поднимает одну характеристику сразу на 2 грани (но не выше 1к10)

	● Аналог Силы Новичка - постоянно (Силы длительного действия, такие ка “Защита от окружающей среды”, “Ночное зрение”, “Свет”, “Увидеть сверхъестественое” и т.д. действуют постоянно, разового и целенаправленного действия - такие как “Стрела”, “Исцеление”, “Чтение Мыслей” и т.д. для активации требуют действия); либо Сила Закаленного - 4 раза в день; либо Сила Ветерана - 1 раз в день ● +6 к Скорости (до 12), кость бега увеличивается на 3 грани (до 1к12) ● +4 к Харизме ● +15 ПС
+8	● Бонусный навык на уровне 1к12 ● Поднимает одну характеристику сразу на 2 грани (но не выше 1к12) ● Аналог Силы Закаленного - постоянно; Ветерана - 4 раза в день; Героя - раз в день ● +200% дальности дистанционного оружия ● -3 от времени перезарядки (для оружия, требующего времени н “перезарядку” 1 ход или более) ● +5 к Харизме ● +20 ПС
+9	● Поднимает одну характеристику сразу на 2 грани (но не выше 1к12+1) ● Аналог Силы Ветерана - постоянно; Героя - 4 раза в день; Легенды - 1 раз в день ● -4 от времени перезарядки (для оружия, требующего времени н “перезарядку” 1 ход или более) ● +6 к Харизме ● +25 ПС

Магические услуги

Некоторые персонажи в игровых мирах предоставляют свои услуги колдунов, жрецов и так далее. Обычно использование одной Силы зависит от уровня навыка персонажа, использующего навык мистического дара и уровня Силы.

Уровень Силы	**Стоимость, монет**
Новичек	Навык x 2,5
Закаленный	Навык x 5
Ветеран	Навык x 10
Герой	Навык x 20
Легенда	Навык x 40

Например, применение Силы Исцеление (Сила новичка) персонажем с навыком 1к6 стоит 15 монет (навык 6 х 2,5), а Силы Истинное Исцеление (Ветеран) персонажем с навыком 1к10 стоит 100 монет.

Рекомендуемые правила игрового мира

В игре по Savage Dungeons рекомендуется (но не обязательно) использовать следующие правила игровых миров: Герои никогда не умирают, Критические провалы, Фанатики.

Коррекция бестиария

За счет бонусных граней и особенностей, а так же за счет магических предметов, уже на ранге “Закаленный” персонажи в Savage Dungeons заметно сильнее таких же персонажей в базовых правилах.

Для противников персонажей игроков в первую очередь рекомендуется удвоить показатель Брони, тогда Броня у обычного орка станет 2 (доспех из клепаной кожи), а у дракона - 8 (что соответствует магическому латному доспеху с бонусом +2 к Стойкости и стоимостью 2000 монет).

Кроме того, для сохранения баланса рекомендуется условно разделить всех противников на следующие базовые категории:
- **обычные** (волки, гоблины, орки) - не получают особых бонусов
- **серьезные** (вампиры, минотавры, огры, минотавры) - могут иметь предметы или особенности, дающие им бонусы к атаке и повреждениям до +2. К этой же категории относятся боссы (лидеры - дикие карты) обычных противников.
- **смертоносные** (драконы, дрейки, личи) - эти противники имеют особенности или предметы, дающие им бонус к основным броскам как минимум, +2 и в некоторых случаях их бонус может достигать +4.

Благодарности

1. Studio101 - за Дневник Авантюриста.
2. Комрадам mrVoid, Станиславу Загребельному, Илье Козубовскому (Ilya Kozubovskiy) - за ценные и разумные комментарии, данные при разработке этого материала;
3. Моим игрокам-плейтестерам, испытавших на себе радости и печали Savage Dungeons;
4. … и другим пользователям форумов rpg-world, кои отметились при разработке (и зачастую остались анонимами).